

# **MANUAL DETALLADO DE LA AVENTURA GRAFICA**

**Grupo 2221, Equipo 01  
Diciembre de 2010**

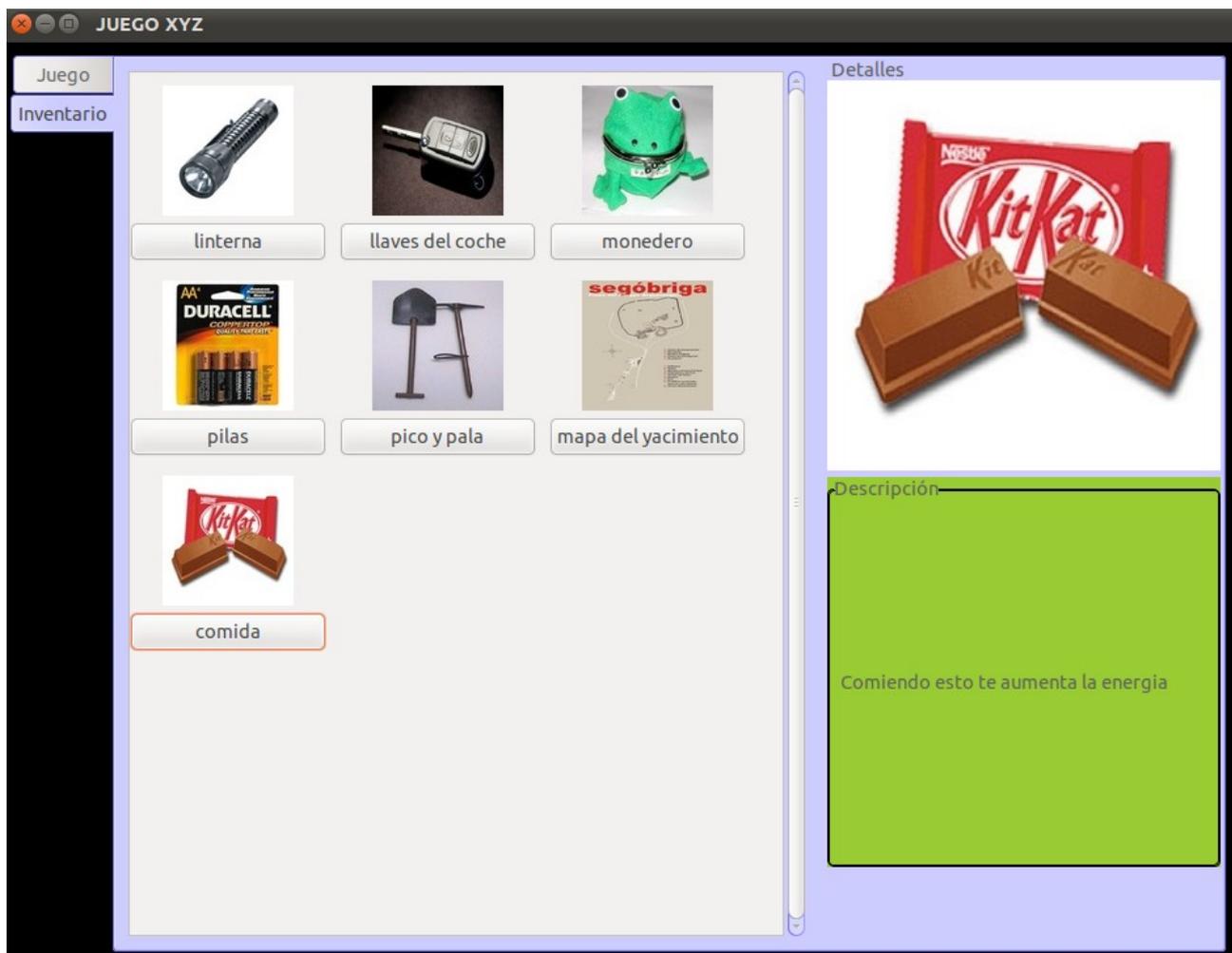
## INTRODUCCION

Esta guía ofrece una guía de los comandos necesarios para pasarse el juego según ha sido implementado así como para probar todos sus espacios, interactuar con todos los personajes posibles y descubrir todos los objetos.

Los comandos aparecen en negrita, la parte entre paréntesis es prescindible, el jugador la puede poner o no, según le sea necesario o le parezca correcto gramaticalmente, pues el lenguaje pretende ser lo más natural posible dentro de los límites de un proyecto de este tipo.

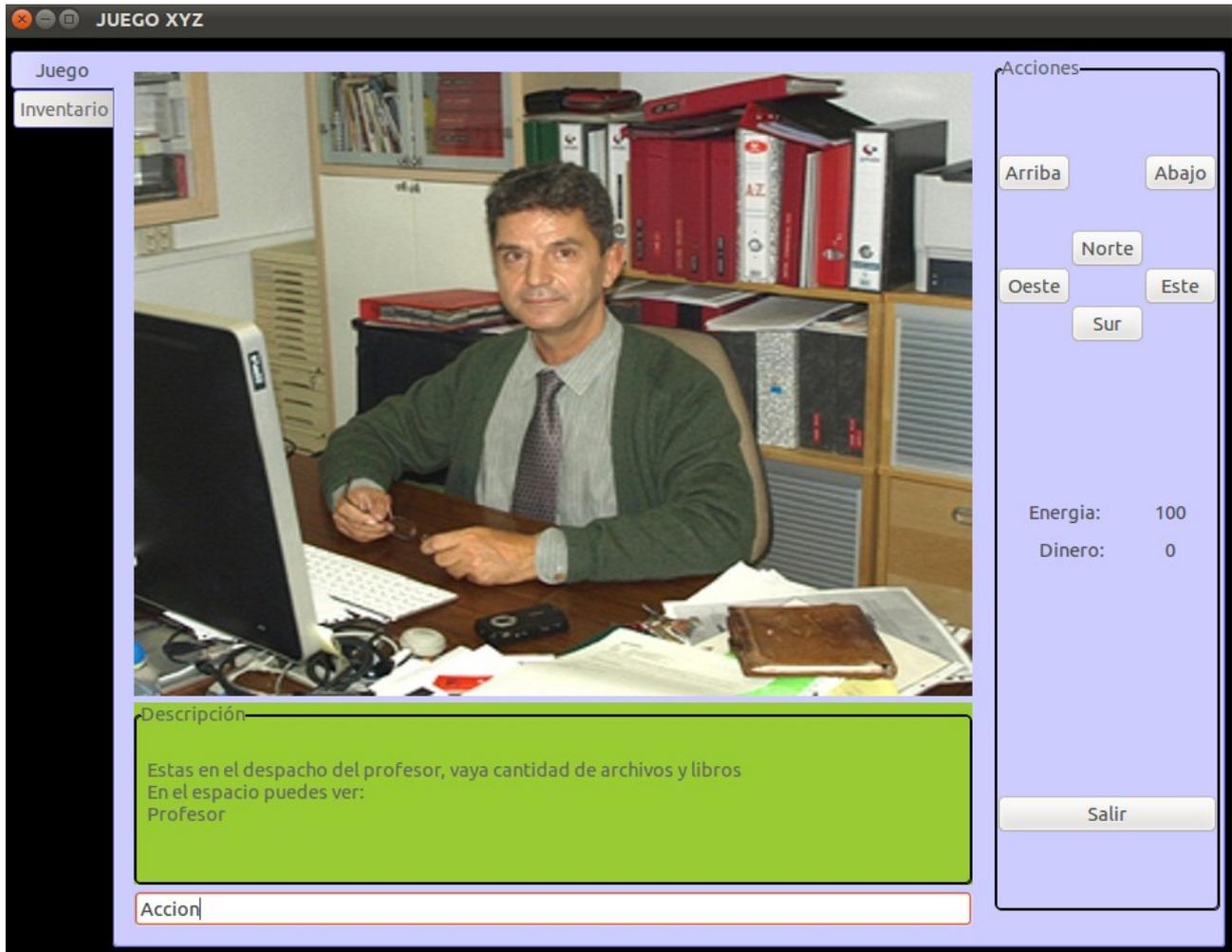
## PANTALLA

El jugador ha de saber que en todo momento puede consultar su inventario sin cose alguno, simplemente pulsando en la pestaña inventario, para volver al juego, basta pulsar la pestaña juego.



En la pestaña de inventario, puede pulsar en el botón de cualquier objeto para verlo y conocer su descripción.

En la pestaña del juego es donde se desarrolla la acción principal:



El jugador tiene a su disposición botones de dirección y uno para salir del juego.

Bajo estos, un contador de energía (hay que vigilar que no baje a 0 si no queremos perder el juego) y un contador de dinero, que se actualizará en todas las compras.

En la ventana de imágenes irá viendo el espacio en el cual se encuentre o la imagen ampliada del objeto que tenga las características adecuadas (mapas, folletos...)

La ventana verde es la respuesta que da el juego en todo momento a la última acción del jugador o que informa acerca del estado del espacio o de los objetos que examinemos.

El recuadro blanco es la vía más flexible que tiene el jugador para interactuar con el videojuego, a través de ella introducirá los comandos que desee.

El jugador ha de tener presente que por cada acción que realice le será restado un punto de energía, si esta se le agota, perderá, así que ha de elegir bien sus acciones, no obstante hay varios puntos en el juego en los que puede recargar las pilas.

## COMANDOS

Cada acción que se realice puede ser introducida por comando, si se realiza con éxito, bajará la energía del jugador. Los posibles comandos que puede introducir el jugador son:

### **examinar/observar/mirar/ver/leer (<nombre de objeto>)**

*Muestra una descripción detallada del objeto si hay un objeto con ese nombre, en caso de que haya una imagen ampliada para ese objeto (véanse carteles, mapas), esta imagen será mostrada en la ventana grande de imágenes, si no se introduce ningún nombre, se mostrará la descripción detallada del espacio .*

### **oler/olor/humo (<nombre de objeto>)**

*Muestra una descripción olfativa del objeto si hay un objeto con ese nombre, si no se introduce ningún nombre, se mostrará la descripción olfativa del espacio.*

### **coger/recoger/levantar/comprar/adquirir/agenciarse <nombre de objeto> (<nombre de objeto>)**

*Coge un objeto de otro objeto en caso de que se indique el nombre de este o del espacio en el que esta el jugador siempre y cuando las circunstancias lo permitan. Este objeto pasa a formar parte del inventario del jugador.*

### **dejar/poner/meter/dar <nombre objeto> (<nombre objeto>)**

*Deposita un objeto en otro en caso de que este indicado, o en el espacio en el que se encuentra el jugador siempre y cuando las circunstancias los permitan.*

### **abrir <nombre objeto> (<nombre objeto>)**

*Abre un objeto con otro en caso de que este indicado, a mano en caso contrario siempre y cuando las circunstancias los permitan.*

### **cerrar <nombre objeto> (<nombre objeto>)**

*Cierra un objeto con otro en caso de que este indicado, a mano en caso contrario siempre y cuando las circunstancias los permitan.*

### **romper/joder/destrozar/eliminar/desintegrar/quemar/aniquilar <nombre de objeto> (<nombre de objeto>)**

*Rompe un objeto con otro en caso de que este indicado, a mano en caso contrario siempre y cuando las circunstancias los permitan.*

### **encender/iluminar <nombre objeto>**

*Enciende un objeto siempre y cuando sus propiedades lo permitan, y sea coherente a la lógica hacerlo (no encenderá una linterna si no tiene pilas o está a varios km del jugador)*

### **apagar/oscurer <nombre objeto>**

*Apaga un objeto siempre y cuando sus propiedades lo permitan, y se pueda hacer.*

### **excavar/cavar**

*Excava en el espacio en el que se encuentra el jugador siempre y cuando disponga del material adecuado y el espacio sea propenso a ello.*

### **alimentarse/consumir/comer/beber <nombre objeto>**

*Aumenta la energía del jugador al consumir un objeto que desaparecerá del juego siempre y cuando pueda ser consumido.*

### **moverse/conducir/viajar/ir/desplazarse/desplazar/mover norte/sur/este/oeste/arriba/abajo/vehículo/coche**

*Mueve si las circunstancias los permiten al jugador al espacio que se encuentra al norte/sur/este/oeste/arriba/abajo/conectado mediante un vehículo (sinónimo coche).*

### **(dialogar/hablar/decir) <frase>**

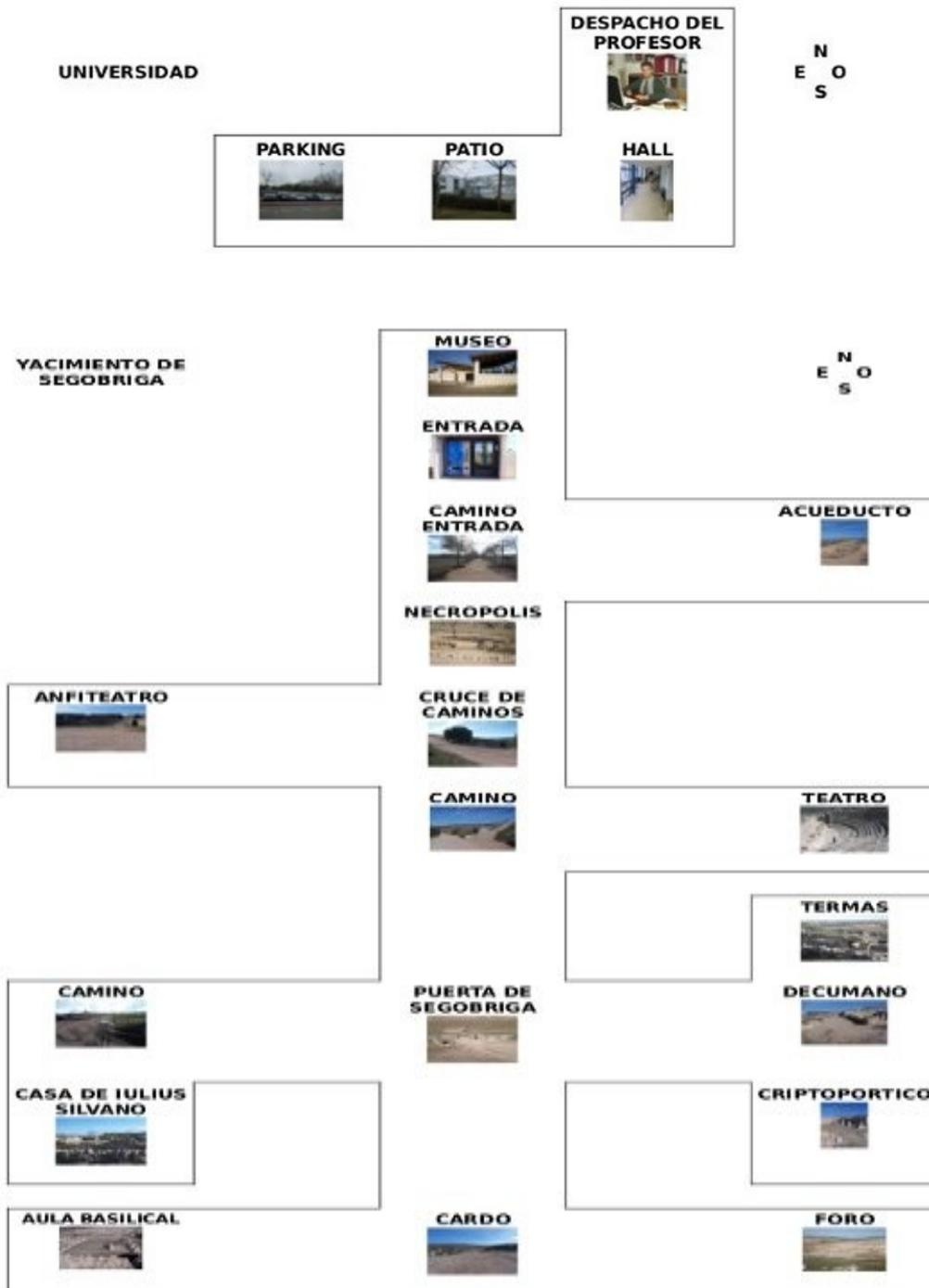
*El jugador pronuncia una frase en el espacio en que se encuentra, puede ser o no respondida, esta acción se realiza por defecto si no se ha reconocido ningún otro patrón de acción, por la comodidad y naturalidad del juego.*

# MAPAS

El juego se divide en dos localizaciones principales, la universidad y el yacimiento, para ir de una a otra, solo se puede conduciendo el coche, para lo cual hay que tener las llaves del profesor y estar en el espacio adecuado (parking o yacimiento).

Los mapas de ambos espacios son los siguientes:

No olvides que tanto el teatro como el anfiteatro tienen espacios arriba y abajo.

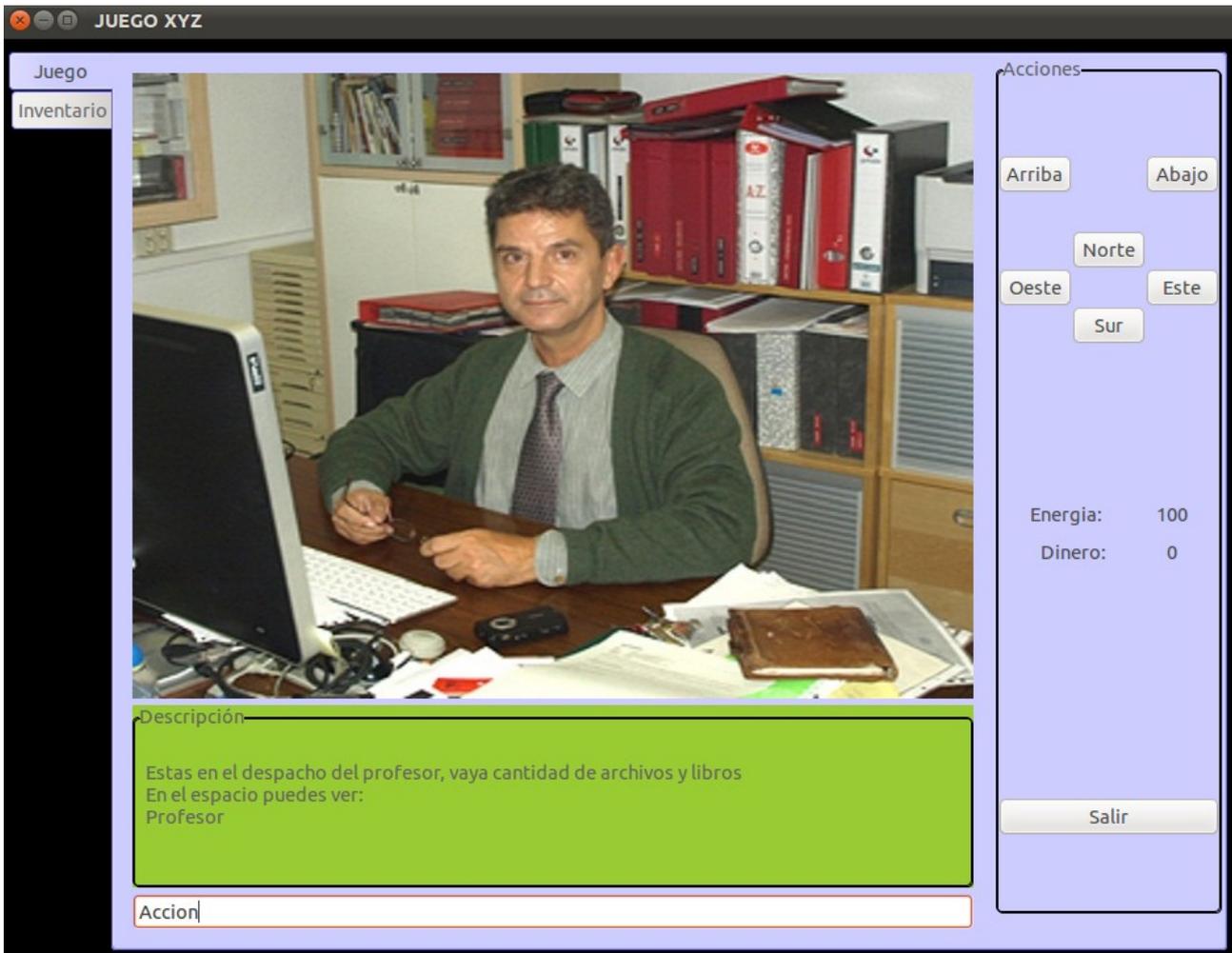


## DESARROLLO DEL JUEGO

### DESPACHO

El jugador comienza en el despacho del profesor, es el espacio 0, tiene que hablar con él para que le invite a la excavación y le ofrezca una linterna y las llaves de su coche.

No debe olvidar que en todo momento puede examinar el espacio (comando **examinar/observar/mirar/ver**) o cualquiera de sus objetos así como olerlos, la información ofrecida por estas acciones pueden orientarlo en el juego, pues van cambiando según avanza la partida.



La secuencia de comandos será:

**hola**

(Por defecto cuando el motor del juego no reconoce un patrón de acción en el comando del jugador, lo interpretará como hablar, no obstante también podríamos haber dicho dialogar/hablar/decir hola)

El profesor contestará:

*Tenia ganas de verte*

Es intuitivo que la respuesta a esto ha de ser un:

**(¿)por que(?)**

a lo cual el profesor responde:

*Necesito gente para excavar en el yacimiento de Segobriga. Toma una linterna que te hara falta y las llaves de mi coche. Es un land rover que se encuentra en el parking.*

Y esta respuesta además hará visibles y desbloqueará los objetos **llaves del coche** y **linterna**, además de abrir la unión al **sur** del despacho que lleva al hall de la universidad.

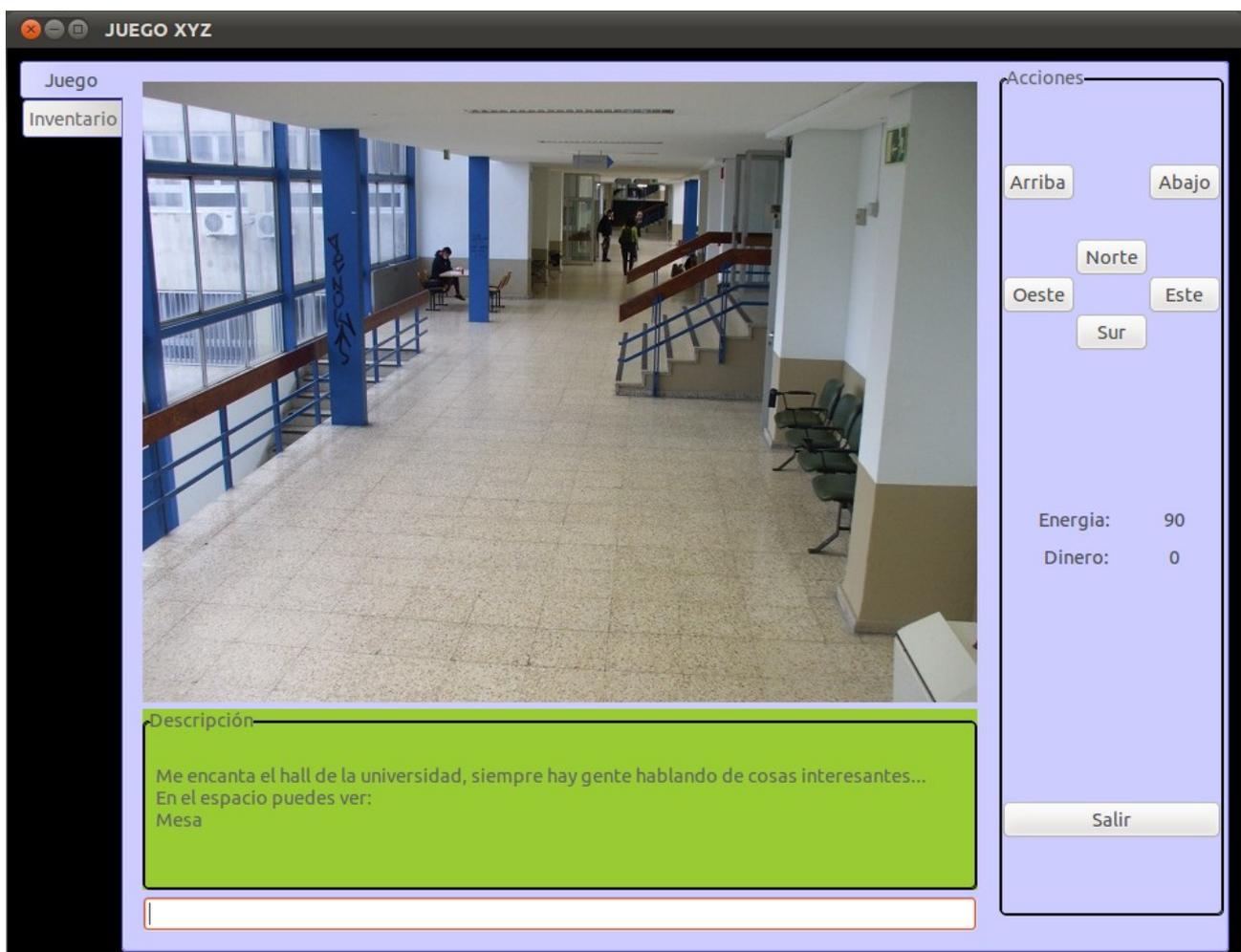
Para coger estos objetos los comandos son:

**coger (las) llaves del coche**

**coger (la) linterna**

Para abandonar el espacio basta pulsar el botón de **sur**.

## HALL



Salido del despacho el siguiente espacio que ve el jugador es el HALL de la universidad, puede **examinarlo, olerlo**, en el encuentra una mesa.

Si examinas la mesa

**ver mesa**

descubrirás en ella un monedero, que se desbloquea al examinar la mesa, puedes cogerlo:

**Coger (el) monedero (de la) mesa**

El monedero esconde dinero, si el jugador lo abre, podrá coger el dinero, que pasará a estar disponible para él y se sumará en el contador de la pantalla de la derecha:

### **Abrir (el) monedero**

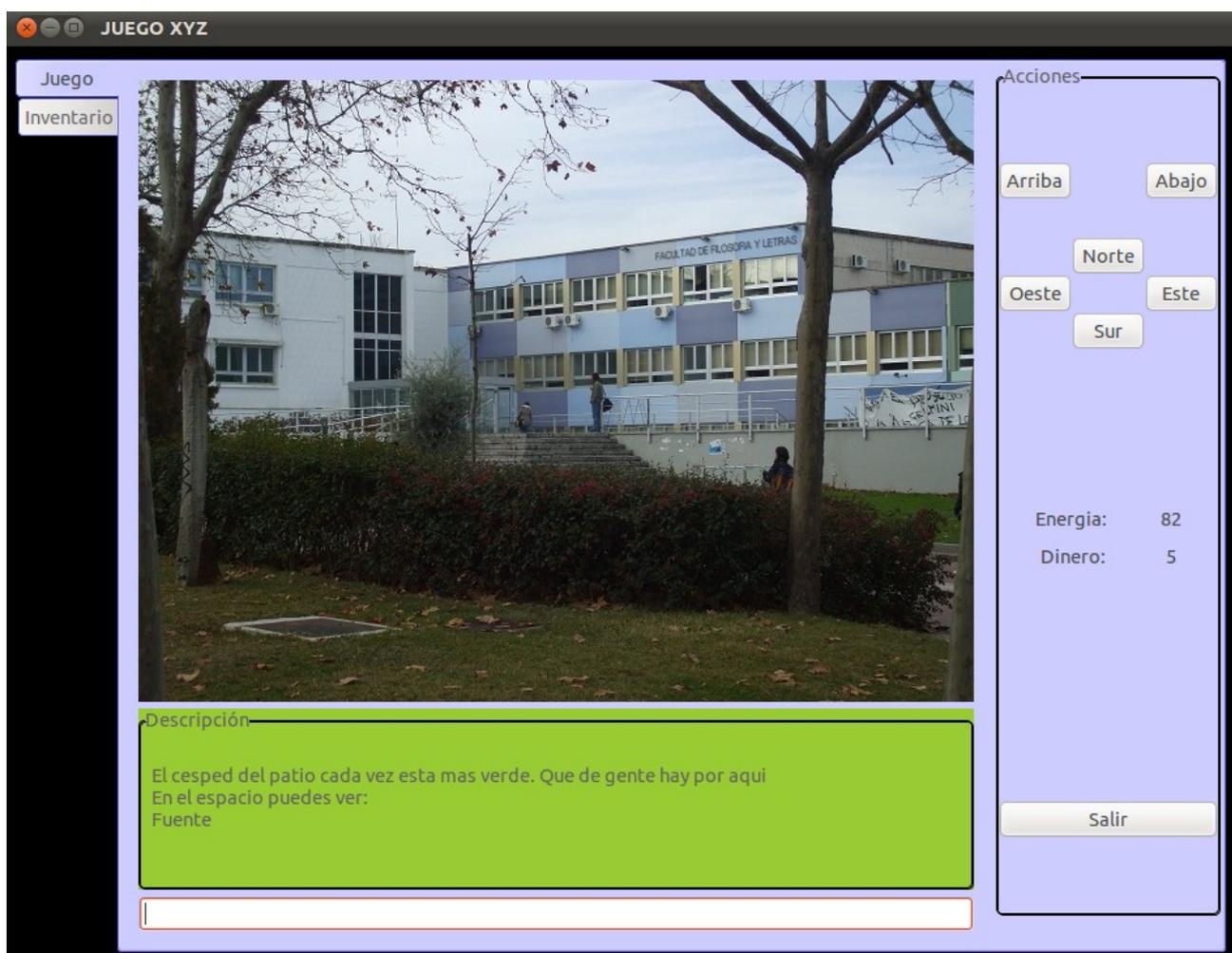
Desbloquea el dinero del monedero, que el jugador puede coger si lo desea, para poder abrir el monedero, hay que haberlo cogido primero:

### **coger (el) dinero (del) monedero**

Cuando coges el dinero del monedero, este se acumula en tu contador, recuerda que debes poseer el monedero y estar este abierto.

Si continúa el jugador su avance hacia el **oeste** se encontrará en el patio de la universidad.

## **PATIO**



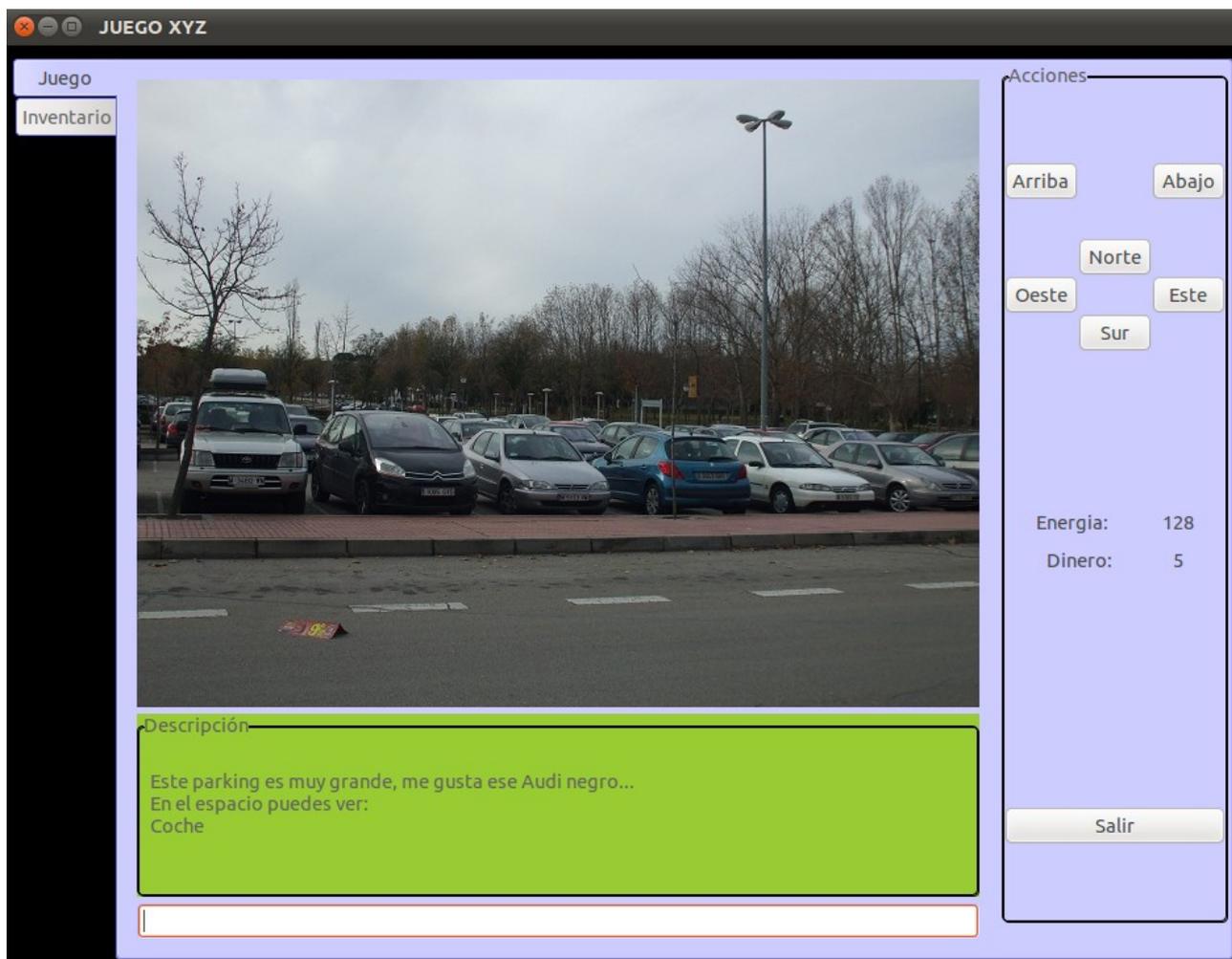
En este espacio lo que vamos a encontrar es una fuente, es el primer punto en el que nos podemos alimentar, una vez bebamos el agua de la fuente, esta desaparecerá para nosotros (es un videojuego, si te diera energía cada vez que bebes, el jugador astuto podría beber hasta poner la energía a 10000 si quisiera perdiendo así buena parte del reto del juego).

Para beber el agua de la fuente podemos teclear:

### **beber (de la) fuente**

En este espacio no hay mucho más que hacer, de modo que podemos avanzar hacia el Oeste de nuevo para entrar en el parking.

# PARKING



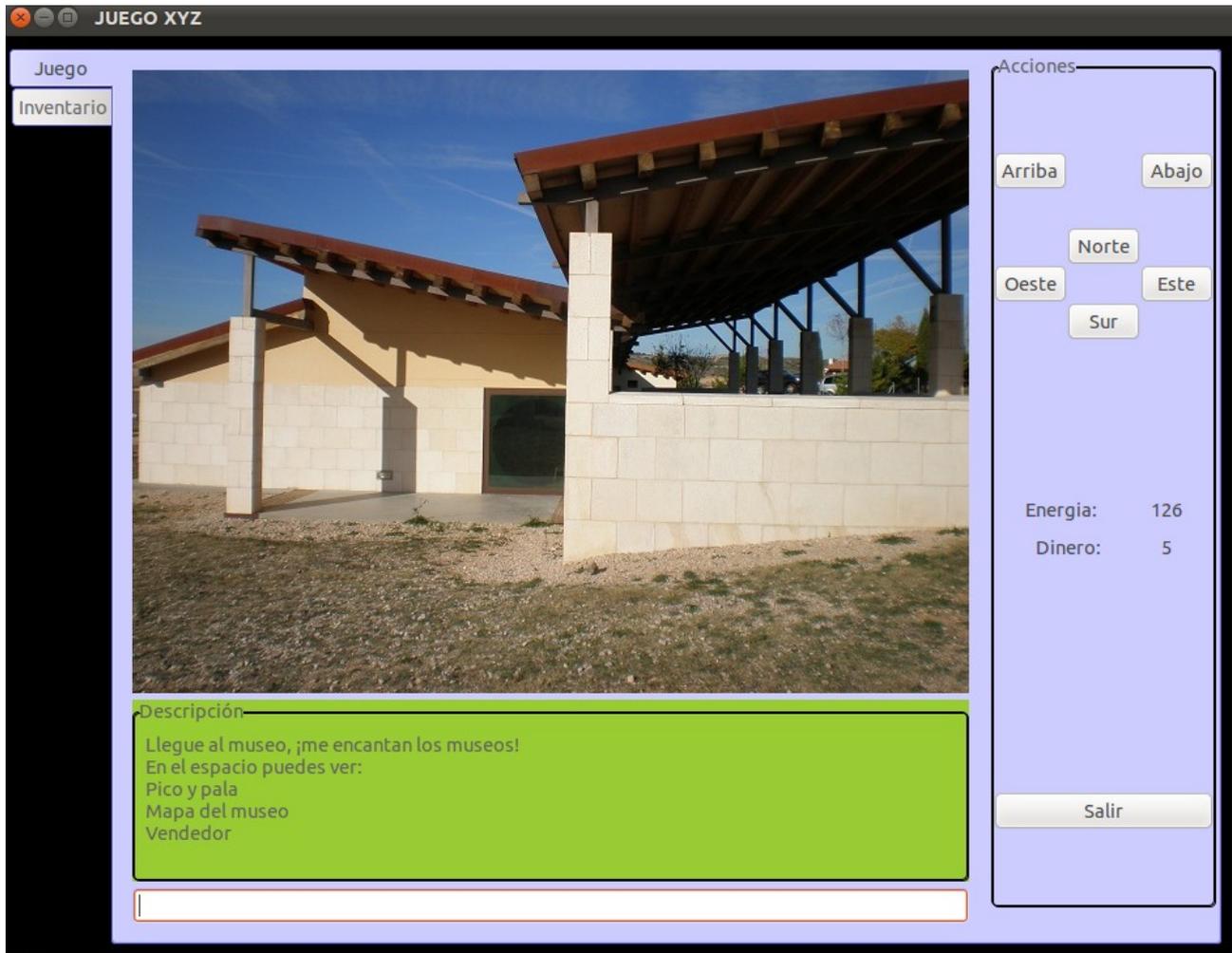
En el parking el jugador puede, siempre y cuando tenga las llaves, conducir el coche del profesor para desplazarse al yacimiento de Segóbriga, no obstante, es indispensable que posea las **llaves del coche** para realizar esta acción, pues, en caso contrario, una regla se lo impedirá.

El comando para viajar puede ser:

## **conducir coche**

Esta acción le hará aparecer en el siguiente espacio de la aventura gráfica que es la tienda del museo.

## TIENDA DEL MUSEO



En este espacio encontraras un vendedor, si quieres pilas para tu linterna tendrás que hablar con el:

**hola**

Y responderá qué deseas, debes contestar:

**pilas**

Y las pondrá a tu alcance, podrás cogerlas si tienes más de 3 euros.

Para cogerlas simplemente:

**coger/recoger/levantar/comprar/adquirir/agenciarse (las) pilas**

También puedes examinar un mapa antiguo de Europa



### ver (el) mapa del museo

Este mapa esconde un pequeño secreto, si aciertas la pregunta que te plantea, aparecerá un objeto que puede ser muy útil en la aventura

\*Nos hemos tomado la libertad de modificar la pregunta, pues el nombre lyon y lugdunum aparecen pixelados en la imagen, hemos optado por el nombre Mare nostrum que aparece en grande y centrado en el mapa, con lo cual es relativamente sencillo para el jugador profano en la geografía dar con la respuesta.

**mare nostrum/mare nostrvm**

Desencadena una respuesta de felicitación y desbloquea el objeto mapa del yacimiento que podemos coger, para examinarlo cuando queramos:

### Coger (el) mapa del yacimiento

Una vez lo hayamos cogido, cuando lo examinemos veremos en la imagen grande el mapa del yacimiento.

Para poder continuar tu viaje, es imprescindible coger el pico y la pala, lo cual desbloquea la unión del **sur**:

### coger pico y pala

## ENTRADA AL YACIMIENTO

Basta dar al botón de sur en el espacio anterior una vez tenemos el pico y pala para aparecer aquí, en la entrada al yacimiento.



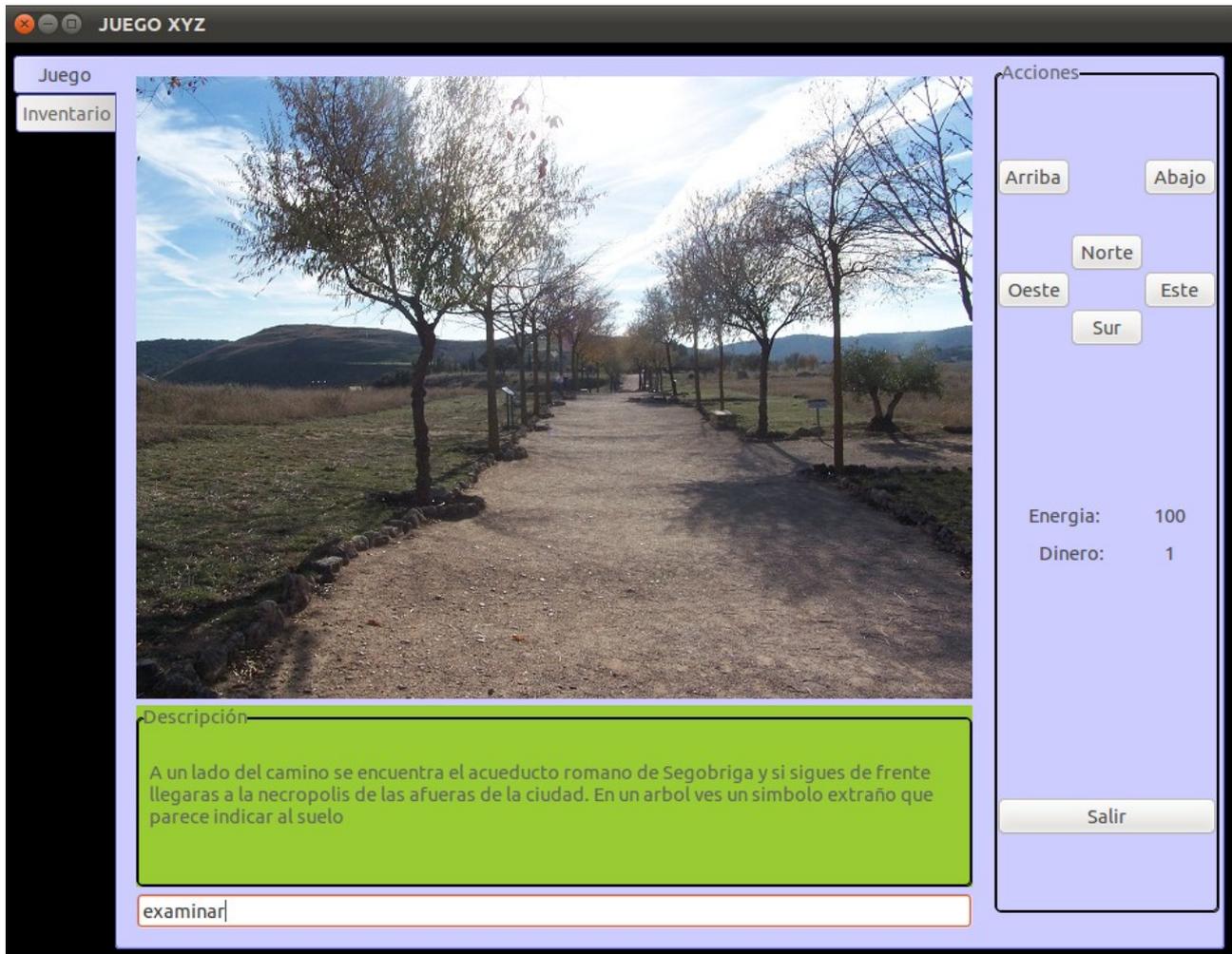
En este espacio hay unas máquinas expendedoras de snacks, puedes comprar comida que pasara a estar disponible en tu inventario para que la consumas cuando más lo necesites.

### **comprar comida**

Cuando las energías estén bajas, basta teclear, siempre y cuando tengamos comida en el inventario:

### **consumir la comida**

## CAMINO HACIA EL YACIMIENTO



En este espacio podemos por fin excavar, después de examinarlo

### **examinar**

Vemos la pista claramente en “en un árbol ves un símbolo extraño que parece indicar el suelo”. Procedes a excavar (siempre y cuando conserves pico y pala)

### **excavar**

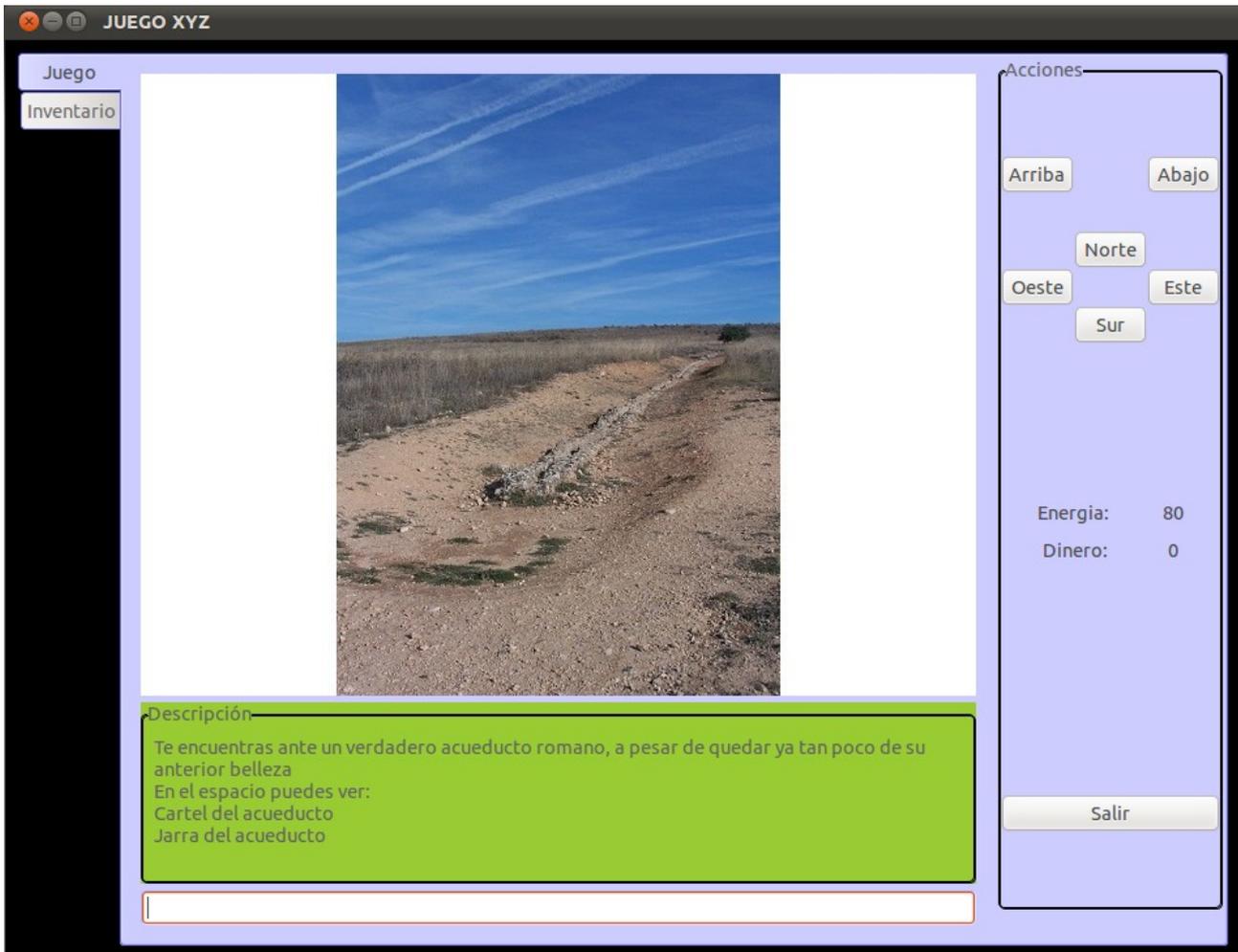
Y te encontraras en el mismo espacio pero con un nuevo objeto: un Ánfora en la cual descubrirás, si la rompes

### **romper anfora**

Una llave que deberías guardar en tu inventario, ya que nunca se sabe cuando te va a hacer falta.

En este espacio puedes optar por ir al **este**, en cuyo caso llegarás al acueducto, o por continuar hacia el **sur**, para llegar a la necrópolis.

# ACUEDUCTO



Si pasas por este espacio sin poseer monedas romanas, solo encontraras un cartel y una extraña jarra, si la examinas, te propone una pregunta para poder romperla y beneficiarte de su contenido:

## examinar jarra del acueducto

La respuesta la podemos encontrar leyendo atentamente el cartel del acueducto:

## examinar cartel del acueducto

el nombre de la fuente es:

## fuelle de la mar/la fuente de la mar

Una vez dices esto, te veras capacitado para romper la jarra, la cual desaparecerá dejando tras de sí el dinero del acueducto:

## romper jarra del acueducto

Si coges el dinero, sumara 5 euros a tu contador.

Volveremos a este espacio cuando tengamos en nuestras manos las monedas antiguas para encontrarnos con un paisano que nos dará algo a cambio de éstas.

Si regresamos al **oeste** estaremos de nuevo en el camino hacia el yacimiento, en este, la otra opción era seguir hacia el **sur**, lo cual nos lleva hasta la necrópolis.

# NECROPOLIS



La primera entrada a la necrópolis no es nada especial, puedes coger el ajuar funerario

## **coger (el) ajuar funerario**

y leer el cartel

## **leer (el) cartel de la necropolis**

Cuando vuelvas a este espacio, después de haber pasado por las cárceles, encontrarás una nueva tumba que no había visto.

## **Y AHORA QUE**

Llegados a este punto, hemos tocado prácticamente todas las acciones que puede realizar el jugador, lo animamos a que siga su camino por cuenta propia, no olvides que si te quedas sin luz puedes encender tu linterna, abriéndola, poniéndole las pilas y encendiéndola.

Es aconsejable detenerse en cada espacio e interactuar al máximo con todos los objetos, tratar de visitar todos los rincones y de examinar todo lo que se preste a ello, pues el mundo irá evolucionando a medida que el jugador avance en él.

Cuando se cumpla el objetivo del juego (ya de vuelta en el despacho del profesor), una pantalla te dará la enhorabuena.

Si agotas tu energía durante la partida, es una pena, habrás perdido.